Aan de slag met Xara Xs – deel 1

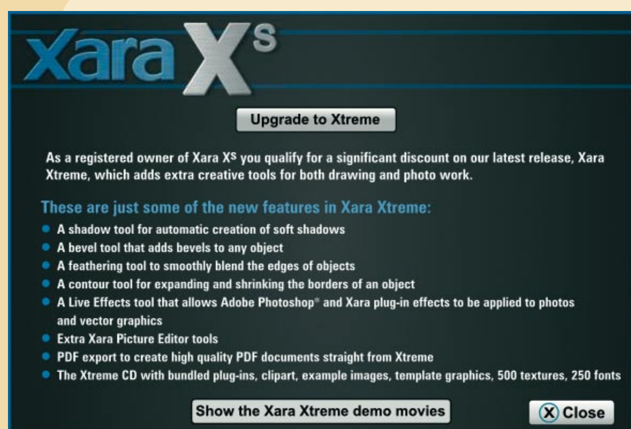
X-treem grafisch geweld

De stroom van grafische toepassingen blijft maar aanzwellen. Xara Xtreme is echter een buitenbeentje. Deze applicatie is een creatief tekenprogramma en een ontwerptool voor webgraphics waarin ook nog eens een afzonderlijke fotobewerker zit. Overtuig jezelf en maak kennis met het gratis pakket dat je terugvindt op de cd-rom bij dit nummer. DIRK SCHOOFS



Beeldbewerkers als Photoshop (Elements) en Paint Shop Pro zijn grote namen en zonder twijfel zeer degelijke pakketten, maar Xara Xs is toch nog een klasse apart. Of ken jij een tooltje waarmee je zowel foto's kan bewerken, illustraties kan ontwerpen als degelijke webgraphics in elkaar kan boksen? Xara Xs doet het allemaal zonder al te veel moeite, en dat willen we je laten zien in een driedelige cursus.

De versie die wij je aanbieden, mag dan wel gestript zijn van enkele functies, het blijft een uitmuntend stukje software. Desondanks de uitgebreide mogelijkheden en de veelzijdigheid van het pakket, is het verbazingwekkend snel en uitermate krachtig. Upgraden naar de volledige versie kan voor $ 57,57 (in plaats van $ 89), maar wij halen het onderste uit de kan van de gratis versie die je op onze cd-rom vindt.



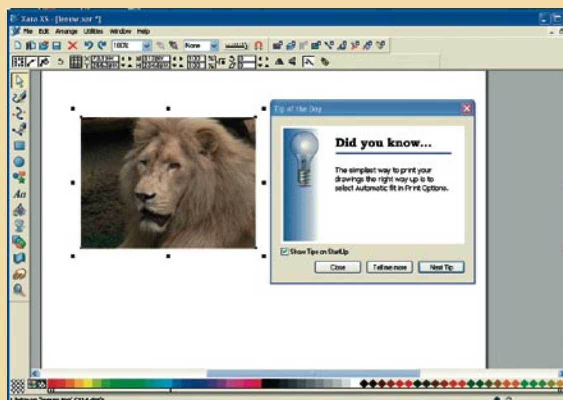
Xara Xs laadt voortdurend zelf demofilmpjes in. Met een druk op de knop Close, ben je ervan verlost.

Installeren

Na het installeren wordt je gevraagd welke soort grafische bestanden Xara Xs moet ondersteunen. Doe zoals wij en selecteer alle beschikbare bestandsformaten. Daarna duwt Xara ons met de neus op een introfilmpje waarin we een overzicht krijgen van de veelzijdigheid van het pakket. Eenmaal dat achter de rug is, keren we via het introscherm terug naar het programma zelf. We merken dat de ontwerpers van Xara Xs een boontje hebben voor filmpjes. In het **Help**-menu kan je voor de verschillende toepassingen die je zal nodig hebben zo'n filmpje opvragen. Deze multimediabestanden zijn echter nog niet allemaal ingeladen. Wanneer je met het pakket aan de slag gaat, maakt het programma zonder dat je het meteen merkt verbinding met het internet en begint het filmbestanden over te pompen naar je harde schijf.

Fotobewerker als subprogramma

We importeren een foto in Xara Xtreme. Links staat de vertrouwde gereedschapsbalk. Onder het menu komt de knoppenbalk, en daaronder vinden we de contextgevoelige infobalk.
Laten we eerst even kennismaken met het ingebouwde programma waarmee je foto's corrigeert, de Xara Picture Editor (XPE). Hoe wordt XPE geactiveerd? Heel eenvoudig, door met het pijltje (het **Selectiegereedschap**) uit de gereedschapsbalk op de foto te dubbelklikken. Beschouw XPE als een soort veredeld alternatief voor de Picture Viewer die in Windows XP ingebakken zit. De producent heeft de interface zo



Telkens je Xara Xs opstart, krijg je een tip van de dag.



Dit zijn de functies van de afzonderlijke Picture Editor.

strak en zo slank mogelijk gehouden, opdat je alle basisgereedschappen om foto's te corrigeren en optimaliseren binnen handbereik zou hebben. Onderaan de editor staat de werkbalk, waarin de 12 bijna vanzelfsprekende knoppen staan. We overlopen ze even:

1. De **bevestigingsknop** waarmee je de bewerkingen in de Editor bevestigt, zodat dit subprogramma gesloten wordt en je naar het hoofdmenu van Xara Xtreme terugkeert.
2. **Opslaan:** Bewaart de aangepaste veranderingen.
3. **Best fit:** Klik je hierop, dan wordt de voorvertoning vergroot of verkleind, zodat ze schermvullend in het werkvenster past.
4. **Actual size:** Hiermee wordt de afbeelding aan 100 % getoond. Beelden bestaan uit pixels. Iedereen die een digitale camera heeft, weet hoeveel miljoen (mega)pixels zo'n plaatje kan bevatten. Het aantal fysieke beeldpunten dat een computermonitor kan tonen, is echter beperkt. Meestal toont een scherm afbeeldingen aan slechts 72 pixels per inch. Het aantal pixels dat op een inch getoond wordt, noemt men de resolutie. Theoretisch kan je stellen dat hoe meer pixels je op een inch bijeenperst, hoe hoger de resolutie zal zijn en hoe scherper de foto wordt. Wanneer je de knop **Actual size** indrukt, komt één pixel van de afbeelding overeen met één fysische pixel van het beeldscherm. In de meeste gevallen betekent dit dat het beeld sterk wordt uitvergroot. Toch is dit de beste manier om bijvoorbeeld de scherpte van een foto te beoordelen.
5. **Zoom:** Als je hier op klikt, verschijnt er een zoombalkje waarin de pixelafmetingen van de afbeelding verklapt worden en waarin je traploos kan in- en uitzoomen.
6. **Roteer een kwartslag in tegenwijzerzin.**
7. **Roteer vrij.** Hier wordt alweer een klein schuifje geopend waarmee je de afbeelding traploos in beide richtingen om zijn as kan draaien.
8. **Roteer een kwartslag in wijzerzin.**
9. **Enhance:** Dit opent een klein regelpaneeltje waarmee je de belichting en de kleur kan optimaliseren.
10. **Crop:** Gebruik deze functie om overtollige delen van de afbeelding weg te snijden.
11. **Red eye removal:** Hiermee kan je rode oogjes aanpakken.
12. **Help:** Deze knop opent de Xara-webpagina waarin alle toeters en bellen van deze editor toegelicht worden. Je wordt verbonden met het XPE-forum, of met de pagina waar je extra plugins haalt die de functionaliteit van het programma verhogen. Je kan ook doorklikken naar de nieuwsbrief.

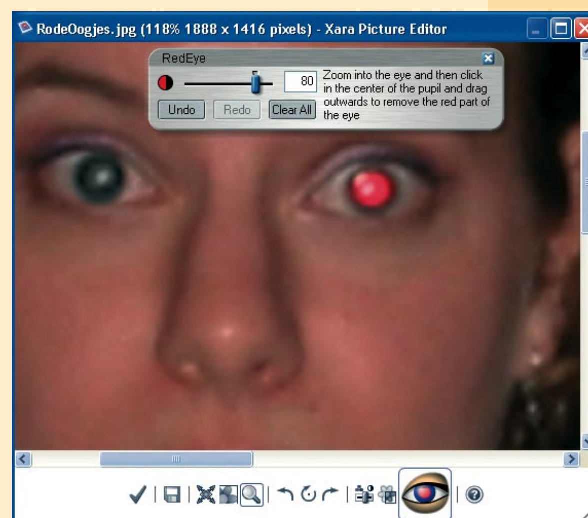
Van rode naar zwarte oogjes

We proberen XPE meteen op een foto die een likje digitale opsmuk kan gebruiken. Eerst zoomen we flink in op de ogen. We klikken op de **Zoom**-tool, en daar lezen we dat de foto 549 pixels breed en 412 pixels hoog is. Maar momenteel staat het beeld slechts op 34%. Via de schuifregelaar kunnen we inzoomen, maar dan moeten we via de scrollbalkjes naar de ogen in het venster schuiven. Het is veel handiger om met het Zoom-gereedschap een selectievak over de ogen te slepen.

Vervolgens klikken we met de tool **Rode oogjes** op het midden van een pupil en slepen vanuit het centrum zachtjes naar de buitenkant van de pupil. Het rood van het oog wordt meteen met zwart gevuld. Bovendien verschijnt alweer een klein regelpaneeltje met een schuifregelaar waarin je de diepte van het zwart kan regelen. Deze regelpaneeltjes typeren Xara Xtreme. Ze nemen weinig schermruimte in beslag en tonen alleen de functies die je werkelijk nodig hebt.



We pakken deze probleemfoto aan in XPE.

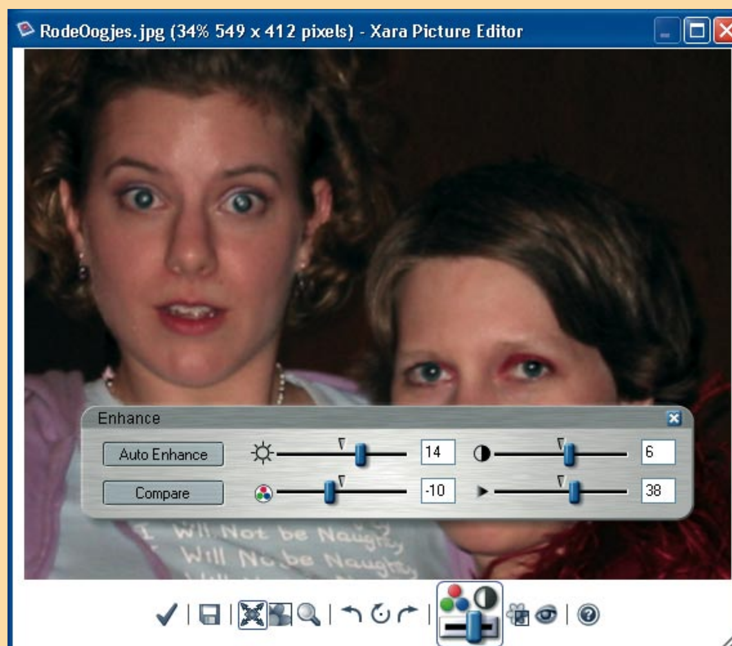


Typisch voor XPE zijn die handige schuivertjes.

Bovenden staat in het paneeltje meteen de verklaring van de tool. We herhalen dit totdat de vier rode kijkers weggewerkt zijn. Donkerbruine of blauwe ogen maken, is via deze weg niet mogelijk – alleen zwart behoort tot de mogelijkheden.

Kleur en belichting

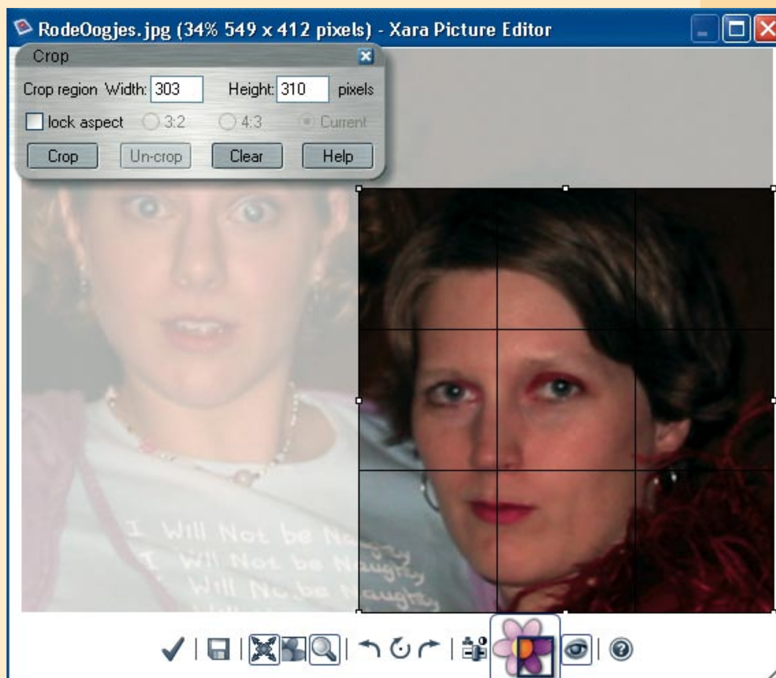
Nu de rode oogjes weggewerkt zijn, kunnen we de kleur en de belichting van ons beeld optimaliseren. Hiervoor doen we een beroep op de knop **Enhance**. Wanneer het regelpaneeltje **Enhance** verschijnt, kan je ofwel blindelings op de knop Auto Enhance vertrouwen, ofwel de foto optimaliseren met de vier schuifjes. Linksboven staat de belichting, daaronder vind je de kleurverzadiging, rechtsboven staat het contrast en rechtsonder de scherpte. Met de schuifregelaar voor de belichting kan je een foto donkerder maken of laten opklaren. Dat gebeurt nogal rechttoe-rechtaan. Het is niet mogelijk om zoals bij de meeste fotobewerkers alleen de grijswaarden of alleen de schaduwen aan te pakken. Heb je de indruk dat de kleuren een beetje flets zijn, dan gebruik je de schuifregelaar voor de kleurverzadiging. Beweeg je hem naar rechts, dan zullen de kleuren veel dieper ogen. Doe je het tegenovergestelde, dan vermindert de kleurintensiteit. Om snel van een kleurenfoto een grijsbeeld te maken, zet je deze kleurregelaar op **-100**. De contrastregelaar is handig om het onderscheid tussen licht en donker sterker te laten aftekenen. Ten slotte komt de scherpte aan bod. Beoordeel nooit de scherpte van een beeld waarop je hebt uitgezoomd. Klik eerst de knop **Actual size** aan, zodat het plaatje aan 100% wordt getoond. Op die manier zie je veel beter of je de scherpte moet opkrikken.
In dit geval gaf de automatische piloot een veel te hoge belichting, waardoor het leek alsof het kiekje werd genomen bij hoogtezon. Wanneer je op de **Compare**-knop klikt, gebeurt er iets geks. De foto wordt even in zijn originele vorm getoond, en daarna flitst hij terug naar de staat van na de laatste bewerking. Xara Xs toont dus geen voor- en nabeeld naast elkaar, maar na elkaar. Alle aanpassingen worden meteen doorgevoerd wanneer je de schuifregelaars beweegt. Zoek dus niet naar de traditionele **OK**-knop in het regelpaneel om de bewerking te bevestigen, maar sluit gewoon het venster. De optimalisering is immers al een feit.



Kleur, helderheid, scherpte en belichting regel je vanuit één balkje.

Niets is onomkeerbaar

Wanneer je beelden in conventionele beeldbewerkingsoftware meermaals opent, bewerkt en bewaart, zal de kwaliteit stelselmatig afnemen als het om jpg-bestanden gaat. Bij jpg wordt er immers compressie gebruikt die verlieslatend is. Er verdwijnt dus telkens beeldinformatie. Bij enorme jpg-bestanden is het nauwelijks zichtbaar dat je aan kwaliteit inboet, maar bij scherp afgemeten webbeelden merk je dit kwaliteitsverlies heel duidelijk. Bij Xara heb je dit verlies niet, omdat XPE alle informatie van de originele foto blijft onthouden. Het programma lokaliseert het originele beeld en gebruikt deze informatie als bron. Iedere keer dat je je foto opent, wordt de informatie van de originele 'master-afbeelding' gebruikt. De technische verklaring is dat het programma voor iedere foto die in Xara geopend werd, een bewerkingslijst bijhoudt in een zogeheten xml-bestand. Je moet het werkbestand dan wel in het Xara Native-formaat bewaren (met de xar-extensie). Op die manier kan je steeds op vorige stappen terugkomen, ook al heb je de computer afgesloten en opnieuw opgestart.
Het mooiste bewijs is de Crop-tool. We nemen de proef op de som en snijden de foto uit met dit gereedschap. We bewaren de foto, sluiten het programma en de computer af, en starten alles opnieuw op. We openen de foto opnieuw en selecteren andermaal de **Crop**-tool in XPE. Wanneer we daar op de knop **Uncrop** klikken, verschijnt (halftransparant) de beeldinformatie die we daarstraks hadden weggesneden. Door de selectieranden te verslepen, kunnen we deze zones opnieuw tevoorschijn toveren.

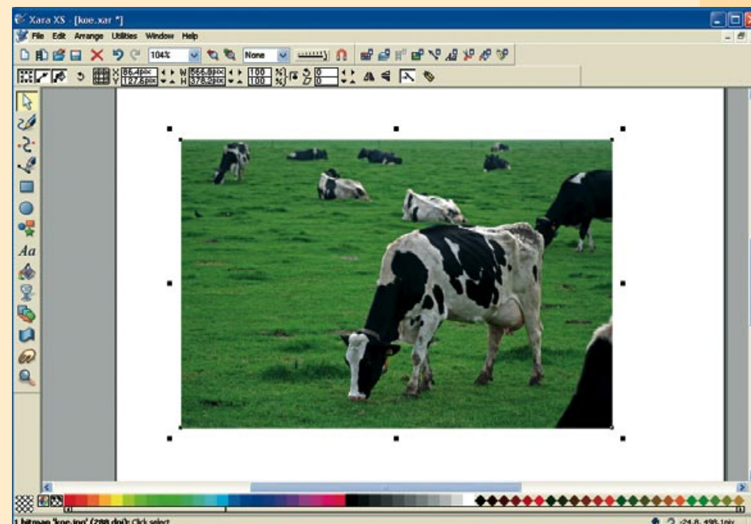


Hier kunnen we via de Uncrop-knop het bijsnijden ongedaan maken van een afbeelding die eerder bewaard werd.

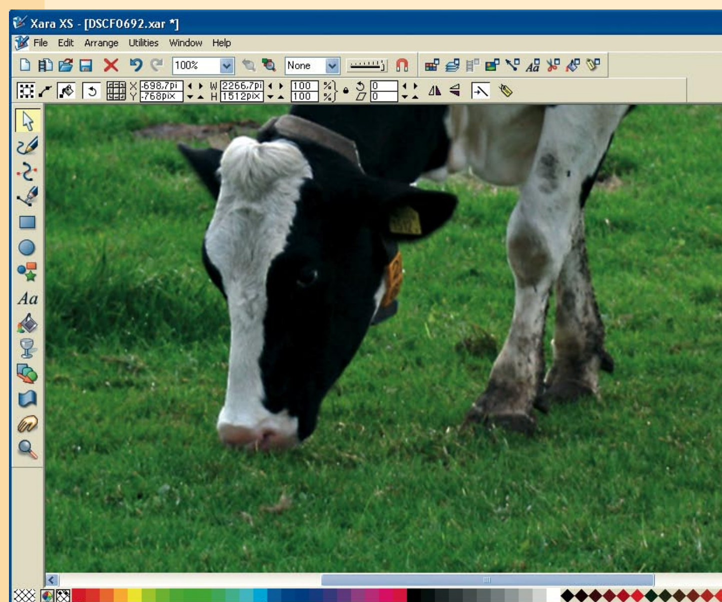
Zo lang als het breed is

Terug naar Xara Xs. Foto's openen op het werkvlak kan op drie manieren. Ofwel gebruik je de opdracht **File - Open** of **File - Import**, ofwel sleep je de foto rechtstreeks vanuit Windows Verkenner op het geopende werkblad. Standaard is het werkblad van Xara Xs 800 bij 600 pixels groot, maar dat is veel te klein om plaatjes van moderne digitale camera's te kunnen tonen.

In de infobalk lezen we dat onze afbeelding 2.266 pixels breed en 1.512 pixels hoog is. Deze infobalk werkt contextgevoelig. Wanneer je het lijngereedschap gebruikt, zal je er de instellingen van dit gereedschap kunnen lezen, maar nu worden dus de dimensies van de foto getoond. De twee groepjes driehoeken aan de rechterkant aan de infobalk dienen om de afbeelding horizontaal of verticaal te spiegelen. Natuurlijk willen we de foto helemaal te zien krijgen. Daarom klikken we in de infobalk op de knop **Zoom to drawing**. Die knop ziet eruit als twee rechthoekjes met daarover een vergrootglas. Hierdoor krijgen we de hele afbeelding te zien met 8 handvaten. Door de afbeelding bij een van de handvaten vast te grijpen en te verslepen, kunnen we schalen. Wanneer je in plaats van een hoekhandvat een zijhandvat gebruikt, zal de afbeelding uit proportie geschaald worden.



Met de hendels kunnen we de afbeelding schalen.



De meeste digitale foto's zijn veel te groot voor het werkblad van Xara Xs.

Onthoud dat je, als je één keer op de foto klikt, de handvaten tevoorschijn haalt. Maar wanneer je een tweede keer klikt, merk je rond de foto roteerhendels. Als je daar op klikt en je muisknop ingedrukt houdt, kan je de afbeelding om zijn as laten draaien. Wil je XPE activeren, dan moet je op de foto dubbelklikken.

We kunnen de foto eveneens schalen door in de infobalk een andere hoogte of breedte in te geven, bijvoorbeeld 'Width: 600 pixels'. Wanneer we dan op **Enter** drukken, wordt de hoogte meteen aangepast. Dat komt omdat in de infobalk het slotje van de proportionele vergrendeling actief is.

Wie een beetje vertrouwd is met fotobewerkers houdt zijn hart vast bij het terugschroeven van een digitale foto naar 600 pixels breed. Theoretisch gezien zou je veronderstellen dat een hoge-resolutie afbeelding verknoeid wordt door er een beeld in lage resolutie van te maken. Dat is niet het geval in Xara Xs, want door de intelligente uitvoeropties (zie verder) gaan er geen pixels verloren.

De infobalk is niet alleen contextgevoelig; hij kan ook eenheden omzetten. Wanneer we bij **Width** in plaats van '600 pix', '15 cm' ingeven, wordt deze maat door het programma omgezet naar **566,9 pix**. Het programma aanvaardt de aanduiding in centimeters en rekent dit razendsnel om naar pixels.

Aanpasbare vormen en menggereedschap

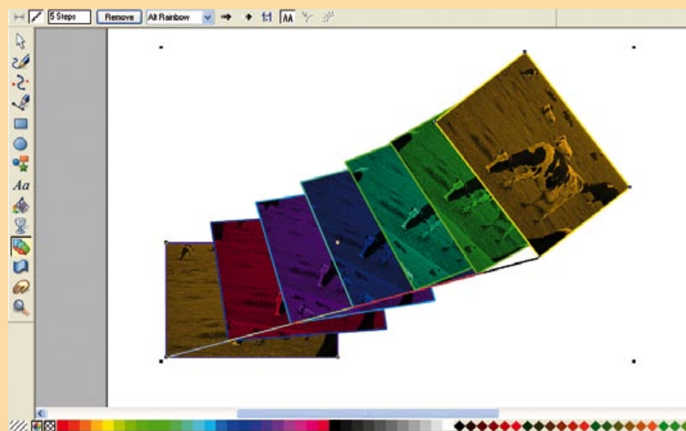
We overlopen enkele specifieke tools waarmee je makkelijk grafische grappen en grollen uithaalt. Zo kunnen we razendsnel een duotoonafbeelding maken van iedere afbeelding, door in de kleurenstalen onderaan op een basiskleur te klikken. Op die manier wordt de afbeelding opnieuw samengesteld op basis van bijvoorbeeld oranje of blauwe tinten.

Wil je een rand rond de foto plaatsen, dan moet je hem eerst converteren naar een zogenaamde 'aanpasbare vorm'. We klikken met de rechtermuisknop op de afbeelding om het contextgevoelig menu aan de oppervlakte te laten verschijnen. Daar opteren we voor **Convert to Editable Shapes**. Nu kunnen we in de infobalk een randbreedte ingeven



Met één knop op de kleur maak je een duotoon.

in pixels, millimeters of centimeters. Wanneer we met de rechtermuisknop op de kleurstalen klikken, zal de rand met deze kleur gevuld worden. Onthoud dat je de linkermuisknop gebruikt om de inhoud van iets te kleuren; met de rechtermuisknop kleur je de rand.
Een gelijke van de Xara Blend-tool (menggereedschap) hebben we nog in geen enkele andere grafische applicatie aangetroffen. Hiermee maak je kopieën van objecten die elkaar trapsgewijs opvolgen. In dit geval hebben we de afbeelding van de koe gedupliceerd (**Edit - Duplicate shape**). Er bestaat nog een typische Xara-manier om objecten te kopiëren. Klik op het object, sleep het naar een andere plaats op het werkvlak en klik daar met de rechtermuisknop. Er zal een kopie verschijnen op de plaats waar je geklikt hebt. Daarna kiezen we in het gereedschapsvak het **Blend**-gereedschap, en daarmee slepen we van de ene afbeelding naar de andere. Er wordt zonder vertraging een reeks afbeeldingen gemaakt die als kaarten achter elkaar waaieren. In de infobalk kunnen we het aantal tussenliggende afbeeldingen aanpassen. Bovendien kan je daar regelen op welke manier de afbeeldingen over de afstand verdeeld worden. Er zijn drie soorten overloopopties: **Fade** (de rand loopt zachtjes van kleur over), **Rainbow** (de rand neemt telkens een andere kleur van de regenboog aan) en **Alt Rainbow** (de rand én de inhoud worden telkens anders gekleurd).



Een krachtige Blend-tool mengt zowel de kleur als de inhoud.



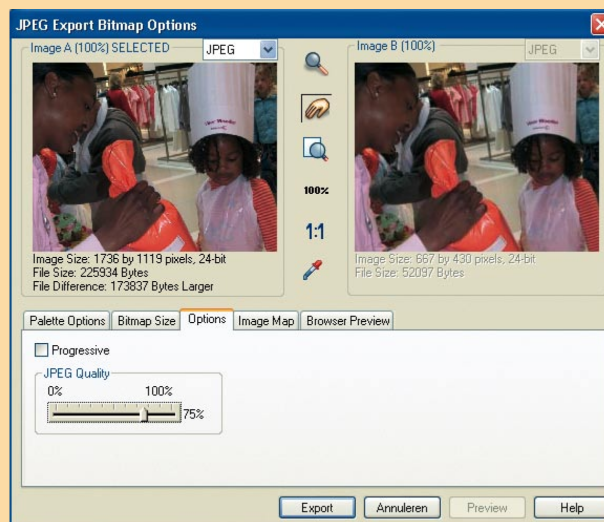
Voorkom dat Jan en alleman op het web met je hoogstandjes aan de haal gaat.

Je eigen kopieerbeveiliging

Een kopieerbeveiliging maak je als volgt. Eerst selecteren we het tekstgereedschap, waarmee we de copyrighttekst op de afbeelding noteren. Om het speciale copyrightteken (©) te vormen, moet je de **Alt**-toets ingedrukt houden, op het numerieke deel van je toetsenbord de cijfers **0, 1, 6** en **9** ingeven en ten slotte de **Alt**-toets loslaten. Eenmaal klaar, dupliceer je deze tekst via **Edit - Duplicate text object**. Vervolgens selecteer je met het pijltje de onderste tekst en je klikt op een wit kleurstaal. Dan selecteer je de bovenste lijn tekst en je klikt op een grijs kleurstaal. We positioneren de witte tekst (**Arrange - Move forward**) over de grijze, zodat de witte tekst er lichtjes over komt, en we groeperen deze twee tekstobjecten met **Arrange - Group.** Dit eigengemaakte copyrightlogo kan je over iedere foto slepen, en omdat het een combinatie van grijs en wit is, zal het zowel leesbaar zijn op een donkere als op een lichte achtergrond. Het is verstandig om dit logo als een xar-document te bewaren, zodat je de foto steeds kan ruilen voor een andere.

Exporteren

Wil je het bestand wegschrijven als jpg-bestand, kies dan voor **File - Export**. Bij de verschillende bestandsopties duid je **JPEG** aan. Daarna wordt je een venster voorgeschoteld met uitvoeropties. De meeste van die opties kan je gewoon negeren.
Op het tabblad **Options** controleren we de jpg-kwaliteit. Het programma stelt die standaard in op **75 %**. Hoe lager de kwaliteit, hoe kleiner het bestand zal worden, maar hoe meer beeldverlies er optreedt. Voor afbeeldingen die je op papier wil afdrukken, kan je de kwaliteit beter gewoon op **100 %** zetten. In **Bitmap Size** stel je de grootte en de resolutie van de afbeelding in. Je kan daarbij de hele afbeelding, de selectie of de hele werkpagina als jpeg-bestand bewaren. Tevreden? druk dan op de **Export**-knop. ♦



Op vijf tabbladen kan je de jpg-export nauwkeurig instellen.